
MICRO
mania
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 37
SUPLEMENTO ESPECIAL
ACCLAIM STUDIOS
La teoría de la evolución

Sumario

NUEVOS CAMINOS

Fundada en 1987, Acclaim es una compañía en cuyo curriculum se acumulan experiencias de todo tipo, desde los lanzamientos más brillantes a los fracasos más sonados.

En sus comienzos, y gracias al soporte que encontraron en máquinas como la NES, la compañía creció rápidamente, hasta convertirse en uno de los sellos independientes más importantes de Estados Unidos.

Sin embargo, hace poco más de un año, en el último trimestre del 96, el anuncio de un récord espectacular de pérdidas acumuladas en una temporada, parecía marcar el principio del fin de una compañía que se puede considerar, habida cuenta de su dilatada carrera, como un clásico del mercado. La causa estuvo, sobre todo, en el declive de los sistemas de 16 bit -consolas-, coincidente con uno de los momentos de más fuerte inversión en el desarrollo de diversos proyectos, entre los que cabría destacar licencias cinematográficas como el fallido "Batman".

Sin embargo, un hecho como la aparición de Nintendo 64, y la inclusión, desde el comienzo, de Acclaim como uno de los miembros destacados del "dream team" de Nintendo, parecían alentar esperanzas de recuperación para la compañía. El hecho fue que este acontecimiento no sólo se produjo, sino que además se llevó a cabo de forma explosiva. El lanzamiento de "Turok", cuyo desarrollo venía prolongándose por cerca de dos años, desde el mismo instante en que el hard N64 se puso a disposición de los programadores de Iguana USA fue una auténtica conmoción a nivel mundial. Considerado desde el mismo instante de su presentación como el mejor programa posible desarrollado por un "third partie" de Nintendo, no representó sino el renacer, como el ave Fénix, de Acclaim, suponiendo únicamente el comienzo de un nuevo camino, en el que los títulos técnicamente avanzados, y conceptualmente innovadores, iban a marcar la senda a seguir desde ese momento por la compañía.

Dicho y hecho. Atrás quedaron las licencias cinematográficas -exceptuando aquellas que más dividendos puedan dar, con un riesgo mínimo calculado-, los experimentos y el subirse a las modas a última hora. El objetivo para equipos como Probe, Iguana o Sculptured, desde aquel instante, era afrontar desarrollos capaces de romper moldes, y no de ajustarse a ellos. Así, surgen nombres como "Forsaken", "Turok 2", "Extreme G" o "Shadowman", por sólo citar algunos ejemplos.

Y, para poner en marcha toda la maquinaria, cerca de 500 personas, íntegradas exclusivamente en tareas de desarrollo, repartidas por todos los equipos de programación que Acclaim posee, además de departamentos como Acclaim Studios -la base del motion capture y los FX industriales-, Acclaim Comics, Acclaim Coin-Op, etc.

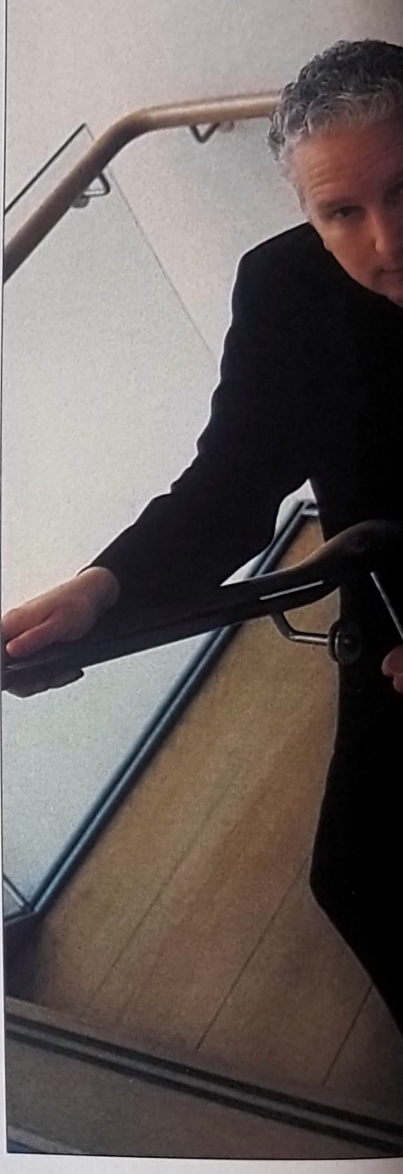
Parece que Acclaim, así, pretende reescribir su propia historia, en un pretendido nuevo comienzo en el que todo indica que, ahora sí, se ha apuntado en la dirección correcta.

Línea directa con...

ROD COUSENS

Presidente de ACCLAIM EUROPA

Desde su posición en Acclaim Europa, ha tenido que guiar, en los últimos años, el cambio experimentado por la compañía en política de desarrollos, adquisición de equipos de programación y reorientar el futuro de Acclaim, para convertirlo en lo que es hoy, una de las empresas con mayor proyección del mercado.



MICROMANíA: Como presidente de Acclaim (Europa), ¿puedes contarnos cuál es la estrategia de la compañía en el desarrollo de juegos?

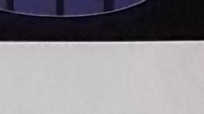
ROD COUSENS: *La política y estrategia para desarrollar en Acxclaim vienen marcadas por un proceso que envuelve a todo lo que es Acclaim Studios, los grupos que se van a encargar de la programación, los departamentos de ventas, marketing, financieros..., de modo que obtenemos aportaciones de todo tipo y consideación referentes a múltiples aspectos a tener en cuenta: calidad y originalidad, competitividad del producto, costes de producción, tiempo a dedicarle, lo que el mercado demanda, etc. Es algo que redunda en un proceso rápido y eficaz. Creo que el éxito de esta estrategia se puede medir fácilmente comparándolo con el obtenido por nuestros últimos lanzamientos, así como la gran expectación que están despertando títulos que veremos en un futuro inminente, como «Turok 2» o «Forsaken».*

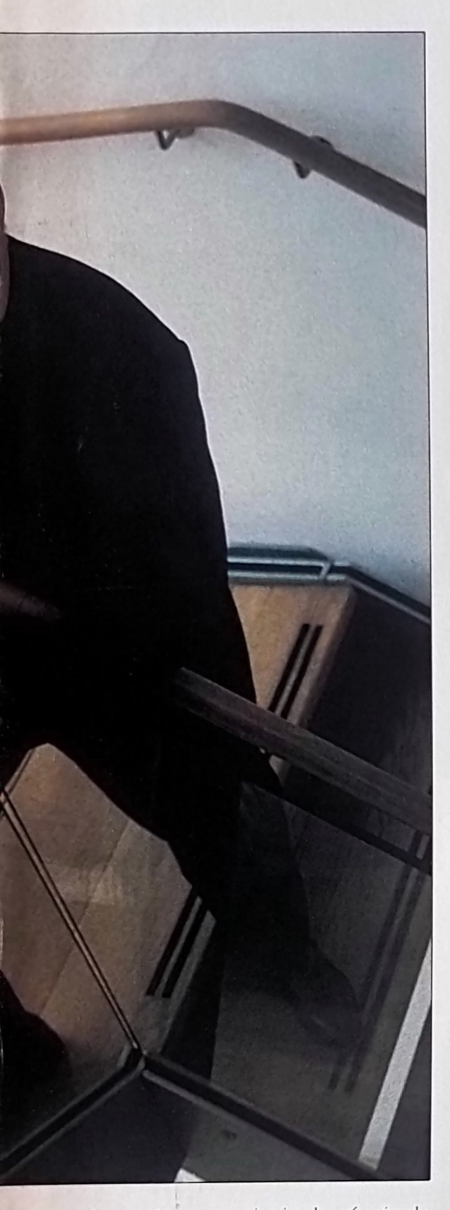
MM.: Contemplando cómo ha funcionado Acclaim en los últimos tiempos, parece como si desde hace, más o menos, un par de años hubiérais dado un giro radical. Quizá se pueda considerar el momento de entrar a formar parte del "dream team" de Nintendo, para los primeros desarrollos de Nintendo 64, como el punto de inflexión en vuestra política de desarrollos. En cierto sentido parece como si hubiérais dejado atrás viejos conceptos, como las licencias de películas, para abordar conceptos más originales y arriesgados, como fue «Turok».

R.C.: *Lo cierto es que, sencillamente, Acclaim tenía que responder a lo que se le estaba demandando. Hubo una reestructuración de la compañía y dirigimos nuestros esfuerzos por un camino muy determinado. Esto implicó, por ejemplo, el tener que evitar la fatídica trampa que acompaña a la transición de una tecnología a otra, cuando se pasó de los 16 a los 32 y 64 bit. En consecuencia, nuestro apoyo a Nintendo, algo que viene desde hace una década, nos resultó muy beneficioso cuando Nintendo 64 apareció, estando nosotros ahí con «Turok», que había estado en desarrollo algo más de dos años y medio, justo en el momento del lanzamiento de la máquina. Cuando «Turok» comenzó como un nuevo proyecto, realmente no habíamos tratado de anticipar un cambio radical en nuestra política de desarrollos, así que podéis suponer que fue un proceso que se llevó a cabo de forma paralela al desarrollo del proyecto. Lo que solemos hacer es realizar un acercamiento hacia todos los fabricantes de hardware, como Sega, Sony y PC, estudiando sus posibilidades comerciales.*

En definitiva, lo que queremos conseguir es que los juegos de Acclaim se conviertan en la verdadera imagen de marca de la compañía, algo que con «Turok», la serie de «NFL Quarterback Club», «Forsaken»

"Es indudable que la tecnología marca la pauta en la actualidad, y nosotros, simplemente, respondemos a la demanda que pueda crear"





y otros, estamos consiguiendo, ofreciendo títulos que siempre conserven un atractivo, incluso con el paso del tiempo.

En lo que respecta a las licencias de películas, es algo que puede funcionar o no. El reciente éxito de títulos como «GoldenEye» o «Die Hard Trilogy», implica que todavía hay un hueco para este productos, en un rango adecuado. Sólo es cuestión de saber dónde aplicas tus recursos, dónde puedes conseguir mayores beneficios para tu inversión, y ser muy selectivo en el producto.

MM.: Acclaim es una compañía formada alrededor de distintos equipos de desarrollo, semi independientes, como Probe o Iguana. Sin embargo, ¿existirá en algún momento algún equipo de programación interno, como tal, que sea, simplemente, Acclaim?

R.C.: *Realmente hay que considerar Probe e Iguana como verdaderos equipos internos de desarrollo. Son propiedad de Acclaim, y forman parte de todo lo que es Acclaim Studios, es decir, una compañía que recluta gente con talento por todo el mundo, usa unos recursos tecnológicos comunes con todos sus desarrolladores, y que concentra un equipo de ingeniería y tecnologías, como el motion capture, bajo una misma dirección.*

Nuestra política es utilizar todo lo que tenemos para cualquier nuevo desarrollo. Los estudios también ofrecen todo su potencial en la producción de "third parties". Es un concepto integral de desarrollo y, de un total de ochocientas personas que trabajan en la compañía, cerca de quinientas están involucradas únicamente en tareas de programación. Yo diría que eso es tener un auténtico equipo interno de programación.

MM.: Desde que comenzaste a trabajar en esta industria, hace más de una década, ¿qué diferencias encuentras entre el mercado actual, con el de los primeros tiempos, cuando los ordenadores de 8 bit formaban la tecnología dominante?

R.C.: *Todo es muy diferente. La escala actual es mucho mayor para todo, así como los riesgos que se asumen al afrontar un proyecto.*

El coste ahora de un desarrollo es muy elevado, y el objetivo mínimo que hay que marcarse está en un mercado mundial, no local. En 1.981 el software que se producía para ordenadores como el Sinclair ZX81, o el Spectrum, eran muy limitados, pero era una política con la que se podía obtener muy buenos resultados. Hoy día todo es muy distinto.

La distribución ha cambiado de forma drástica, y ciertas operaciones comerciales en determinados mercados clave es algo a lo que no se puede renunciar. El usuario es más y más crítico y exigente, y la competencia se va centralizando en unas pocas distribuidoras, y haciéndose más intensa.

El software ahora es mejor, se ofrecen mejores gráficos, sonido, más calidad técnica pero, sorprendentemente, existen viejos conceptos que sobreviven al paso del tiempo, auque aprovechando la tecnología disponible. Las ideas verdaderamente originales que han surgido durante todo este tiempo son realmente muy pocas.

Se podría considerar que el público juega cada vez menos como un simple diversión, y el videojuego se está convirtiendo en una forma de relación social, en la que la oportunidad que ofrece el juego en red encierra unas posibilidades increíbles.

MM.: ¿Crees, de todos modos, que hoy podría ser posible que, como en los primeros momentos de la industria, un único programador pudiera llevar a cabo un proyecto por su cuenta, que se convirtiera en un verdadero éxito, o ese es un concepto romántico y trasnochado para una industria demasiado grande y encasillada?

R.C.: *Es, en todo caso, más difícil que antes el que se pueda producir algo así. Pero un apoyo financiero y de infraestructura lo puede hacer posible. Nunca hay que limitar una buena idea y aún existe la posibilidad de que un individuo con talento triunfe si ve a una distribuidora como un "socio" para su proyecto, que le ofrezca el soporte, apoyo y contactos adecuados. Si sabes cómo funciona el sistema, puedes hacer que trabaje en tu favor. Sólo necesitas ofrecer* ►

ROD COUSENS

al distribuidor una buena razón para que confíe en tu proyecto e invierta en él.

MM.: Hoy día la tecnología crece más y más, cada vez más deprisa, y por fin el PC está siendo considerado como una gran máquina para jugar, gracias sobre todo a periféricos como las tarjetas 3D, y otros. ¿De qué modo influye la tecnología en Acclaim, a la hora de afrontar un nuevo proyecto?

R.C.: *Es indudable que la tecnología es lo que marca la pauta en la actualidad, y nosotros, simplemente, respondemos a la demanda que pueda crear. Pero hay que remarcar aquí que este proceso no es igual en todos los mercados, de forma global.*

Ciertos territorios, como Norteamérica, son los que suelen mandar en cuestión de disponibilidad y difusión de las últimas tecnologías, como por ejemplo los próximos procesadores Pentium II 360 y 450, que aparecerán a lo largo de este año.

Así, tenemos que valorar el tiempo disponible y definir unos requisitos para cada proyecto, asumiendo las decisiones que creamos más apropiadas para un mercado y momento concretos. Por lo general, solemos decidirnos por fijar un valor estándar elevado –técnicamente– durante este proceso.

MM.: ¿Qué opinas de las noticias que circulan sobre el desarrollo de una nueva generación de consolas, como Sega Dural, y de qué modo os preparáis para estos momentos de transición tecnológica?

R.C.: *El avance tecnológico siempre es algo fascinante, y es uno de los grandes atractivos que tiene esta industria. El hecho determinante es poder concretar unas previsiones de éxito realistas para un juego, puesto que el tiempo de desarrollo habitual de un*



título oscila entre 18 y 24 meses, y es algo, además, realmente caro. El aspecto crítico está en ser capaz de predecir el momento en que se producirá esa transición de una tecnología que entrará en declive, pese a que se pueda trata de una plataforma que pueda poseer una enorme base instalada, dejando vía libre a un formato emergente, lo que realmente es la clave que nos permite definir una escala que justifique una inversión fuerte y un apoyo a un determinado sistema. La industria volverá a experimentar este proceso entre los años 1.999 y 2.000. Obviamente, estamos prevenidos del hecho de que Sega será la primera compañía en ofrecer un hardware de nueva generación en 1.999, aunque os podría anticipar que Sony y Nintendo la seguirán en un corto espacio de tiempo.

Trabajando cerca de los desarrolladores de hardware, y vigilando sus planes, podemos decidir nuestro apoyo a su sistema. Por ejemplo, el sistema que Sega usará para Dural, sugiere que los desarrollos para PC también recibirán un fuerte impulso, al utilizar una tecnología y arquitectura parecidas.

MM.: ¿No crees que, sin embargo, existe un exceso de celo en la gente de esta industria, una obsesión por temas como tecnología y cifras de venta, saturando el mercado de títulos, muchos de los cuales no hacen sino repetir viejos esquemas? ¿Qué echas de menos en el mercado del videojuego actual?

R.C.: *Podríamos probar a comparar la industria existente a comienzos de los 80, con la de comienzos de los 90. También resultaba sorprendente que conceptos como originalidad e innovación en el diseño de juegos estuvieran reducidos a un pequeñísimo número de productos en ese momento. Es una crítica que siempre se ha vertido sobre esta industria. Pero si te fijas en otros mercados, como el cine o la música, también puedes encontrar un proceso muy parecido. Cuando el vinilo dejó paso al CD, la industria musical empezó a sufrir una invasión de recopilaciones –"Todos los grandes éxitos de..."–, reediciones, etc., y las películas a menudo son "remakes" o versiones remozadas de antiguos guiones, adaptadas a la época con efectos especiales y demás.*

Habría que tener en cuenta que el ciclo de vida de una tecnología se dirige siempre hacia un público determinado en cada momento, o un público futuro que no tiene por qué haber vivido grandes acontecimientos de la historia del software, o conocer determinados lanzamientos, y tienen a su alcance una tecnología determinada, en un momento determinado, que les puede dar todas las satisfacciones imaginables. El objetivo de esta industria es siempre ser lo más imaginativa que pueda y a medida que el público crece, y el mercado aumenta, se van introduciendo en el mismo nuevas generaciones con nuevas ideas.

Se suele decir que el experimento que ofrece la mayor innovación global es Internet. Nos movemos tan deprisa, y nos comunicamos tan deprisa, al tiempo que nuestra impaciencia crece y crece mientras demandamos más y más, que se podría decir que, finalmente, apenas sí hemos progresado. El futuro potencial es asombroso y mucho más excitante de lo que podamos imaginar. Y eso es algo de lo que no me podré cansar jamás.

"El potencial del futuro es asombroso y mucho más excitante de lo que podamos imaginar. Y eso es algo de lo que no me podré cansar jamás"

PROBE ENTERTAINMENT LTD.

En las afueras de Londres, en Croydon, tiene sus cuarteles generales Probe Entertainment. El equipo, adquirido por Acclaim en Octubre de 1.995, ha desarrollado hasta la fecha títulos tan conocidos como «Batman Forever», «Mortal Kombat», etc. Aunque, sin duda, su mayor éxito hasta la fecha ha sido el «Alien Trilogy» de PlayStation, con el que consiguieron ofrecer uno de los mejores arcades 3D vistos en la máquina de Sony. Sin embargo, hemos dicho hasta la fecha porque en muy pocos meses es fácil que todo lo que ha hecho Probe quede eclipsado por un juego que va a causar, a buen seguro, sensación, «Forsaken». No es, sin embargo, el único proyecto que la compañía tiene actualmente en desarrollo. Mientras que PC y PlayStation serán las plataformas en las que se podrá disfrutar este título, la versión de una película de gran éxito, como «Batman & Robin», para PlayStation, y «Acclaim Soccer», en Nintendo 64, son otros programas con los que Probe pretende hacerse notar esta temporada.

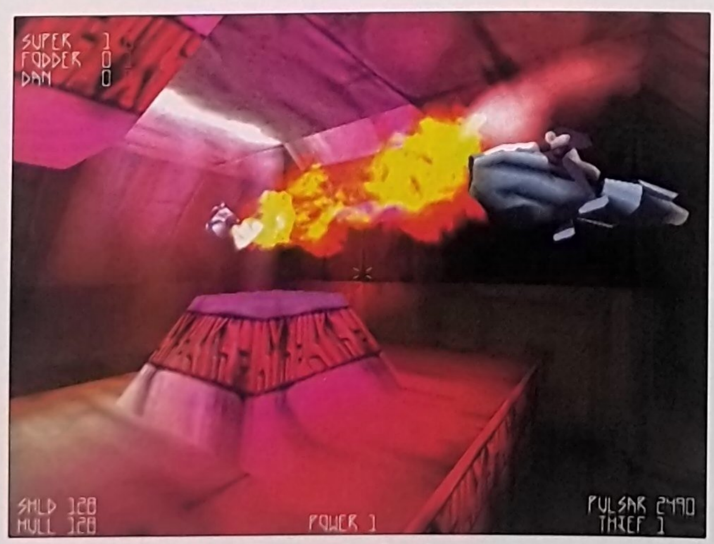






FORSAKEN

Si una idea ha sido capaz de sobrevivir al paso del tiempo, y el concepto base es lo bastante bueno, no parece haber nada de malo en adaptarla al momento actual. Tal parece ser la filosofía que ha impulsado a Probe al afrontar el desarrollo de «Forsaken», un título al que, inevitablemente, se comparará con «Descent», aunque en la práctica la distancia entre uno y otro se hace más que evidente. No se ha tratado, [illegible]mente, de adaptar una idea, sino de "reinventarla", y llevarla mucho más allá, explotando todas las posibilidades que la tecnología actual permite.



Con el uso de las tarjetas 3D es cuando «Forsaken» muestra todo su verdadero potencial, ofreciendo algunos de los mejores efectos de luz, explosiones y detalles relacionados con la calidad gráfica, vistos en un ordenador.

En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**

Pese a todo, ¿no es un riesgo demasiado evidente el afrontar un proyecto como «Forsaken», al que todo el mundo comparará, inevitablemente, con «Descent»? No, según los chicos de Probe, puesto que, para ellos, no es ni más ni menos que el «Descent» de la nueva era. Así de claro, y sin ningún tapujo.

La idea del juego que apareció bajo el sello de Interplay era una de las más frescas y mejor llevadas a la práctica en cuestión de entornos 3D, amén de ser, realmente, uno de los pocos y auténticos títulos que han permitido una libertad total de movimientos en las tres dimensiones del espacio. Y si tienes un programa al que el usuario todavía gusta de jugar, de vez en cuando, y que ha ofrecido opciones multijugador como pocas veces se ha visto en un arcade, la tentación de coger esa base y utilizarla para crear uno de los programas técnicamente más impresionantes de la temporada, no es sencilla de vencer. A no ser, claro, cayendo en ella.

Dicho y hecho. «Forsaken» comenzó a tomar forma hará un par de años, con el nombre de trabajo de «Project X», y más tarde con el de «Condemned», aunque por aquel entonces el principal –y casi único– objetivo, era el desarrollar un engine 3D mucho más evolucionado que cualquier otro que Probe hubiera programado, con la idea de utilizarlo –aunque no únicamente– en juegos multiusuario.

Antes, incluso, de que uno de los programas más llamativos de Probe estuviera acabado, «Alien Trilogy», el engine de «Forsaken» estaba ya algo más que esbozado. Entre ambos programas, en cuestión técnica,





La base conceptual de «Descent» ha sido llevada al límite de la jugabilidad, el diseño y las múltiples opciones de juego en este proyecto. Además, conserva todo lo bueno de aquel, como el sencillísimo manejo de las naves.

Uno de los grandes logros del engine de «Forsaken» consiste en evitar un exceso en la ralentización de la acción, incluso en los peores momentos de sobrecarga gráfica, cuando se generan varios modelos 3D simultáneamente.

apenas si hay algún punto común. Es más, tal y como nos comentó Joe Bonar, a la sazón director de desarrollo de Probe, en el pasado ECTS, el engine de «Forsaken» es una herramienta polivalente, que se desarrolló con el objetivo de ser utilizado –al menos como base– en distintos proyectos que este equipo afrontara en el futuro, mientras que el de «Alien Trilogy» era tan específico que en el mismo momento en que el programa estuvo en la calle, perdió toda su vigencia y posibilidad de uso en nuevos juegos. Eso sí, siempre tras haber servido como "banco de

Uno de los aspectos en que más destaca «Forsaken» es la IA de los enemigos, que pueden aprender de sus errores

pruebas" para los ingenieros de software de Probe en la creación de herramientas de programación 3D.

Pero mientras que el "script" que utilizaba «Alien Trilogy» no dejaba de ser una herramienta –relativamente– básica y simple, «Forsaken» hace gala de unos complejos algoritmos que, prácticamente, nos sitúa ante uno de esos proyectos con el objetivo de ofrecer una versión final del juego que nunca sea igual en dos partidas.

Uno de los aspectos más cuidados en «Forsaken» es el de la Inteligencia Artificial de los enemigos. En la modalidad de un jugador, no podemos hablar de rivales que nos vayamos siempre a encontrar en la misma posición, tras doblar un recodo en cualquier túnel. Ni siquiera debemos referirnos a un posicionamiento aleatorio de los rivales, lo que ya daría algo más de atractivo al programa. Lo que, según Probe, «Forsaken» ofrecerá al jugador, es una serie de enemigos que serán capaces de "aprender" de sus errores, y adoptar tácticas, según el desarrollo de la acción, variables, lo que irá incrementando paulatinamente la dificultad, y enganchando al usuario poco a poco.

Esto, que dicho así queda tan bonito, no es sencillo de conseguir –de hecho, sabemos que, realmente, es imposible de conseguir en su totalidad–, pero en Probe aseguran que así será.

El diseño de los diferentes niveles del juego, además de preciosista en el aspecto gráfico, ofrece algunas características extremadamente inteligentes, buscando la máxima jugabilidad y diversión.

Todos los niveles de detalle gráfico, desde el uso de tarjetas 3D, hasta el nivel mayor o menor de calidad de los escenarios, efectos especiales y vehículos, podrá modificarse para ajustarse al hardware disponible.

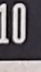
Además, este hecho resulta bastante más meritorio, en tanto en cuanto lo que se está queriendo hacer con «Forsaken» no es sólo, lo que ya es mucho, uno de los mejores programas multijugador que puedan existir, sino ofrecer un juego en el que un único usuario encuentre un atractivo muy superior al que se podía hallar en «Descent», y en cualquier otro juego 3D, de los que puedan existir disponibles –incluyendo «Quake» y su legión de pseudoclones–. Para ello, amén de dar al juego una base argumental relativamente compleja, el diseño de los distintos niveles no se ha limitado a una estructura de laberinto más o menos enrevesada, y diversos enemigos contra los que batallar sin más, sino que la inclusión de puzzles se convierte en una alternativa atractiva para aumentar el "gameplay". Aunque en la versión de Nintendo 64 este aspecto ha sido incluso más reforzado, no se puede decir que tanto en PC como en PlayStation, «Forsaken» vaya a ser un juego aburrido y reiterativo, en la modalidad de un único usuario. La ambientación conseguida es, además, fabulosa, con un aspecto a caballo entre futurista e industrial, en la que la

El cálculo y realismo de las colisiones ha sido el aspecto técnico que más quebraderos de cabeza ha causado a Probe

"personalidad" de los distintos caracteres tiene también mucho que ver.

Pero, pese a todo, «Forsaken», sobre todo en versión PC –la versión PlayStation permitirá dos jugadores simultáneos en modo de pantalla partida–, debe ser considerado como uno de los más espectaculares juegos multiusuario que hayamos podido contemplar –o al menos, en sus primeras versiones–. La versión final de «Forsaken» permitirá hasta dieciséis jugadores simultáneos –-que ya son jugadores–, por modem, red local, etc., a través de DirectPlay.

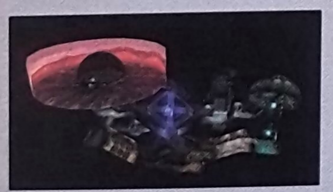
Y si en el apartado de jugabilidad «Forsaken» se perfila como un verdadero número uno, donde se le puede considerar como un producto verdaderamente sobresaliente es en el aspecto tecnológico.

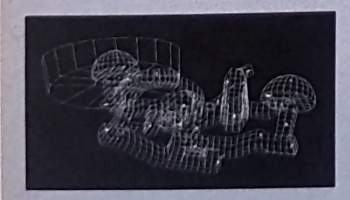




HABITAT. LA CREACIÓN DE «FORSAKEN»







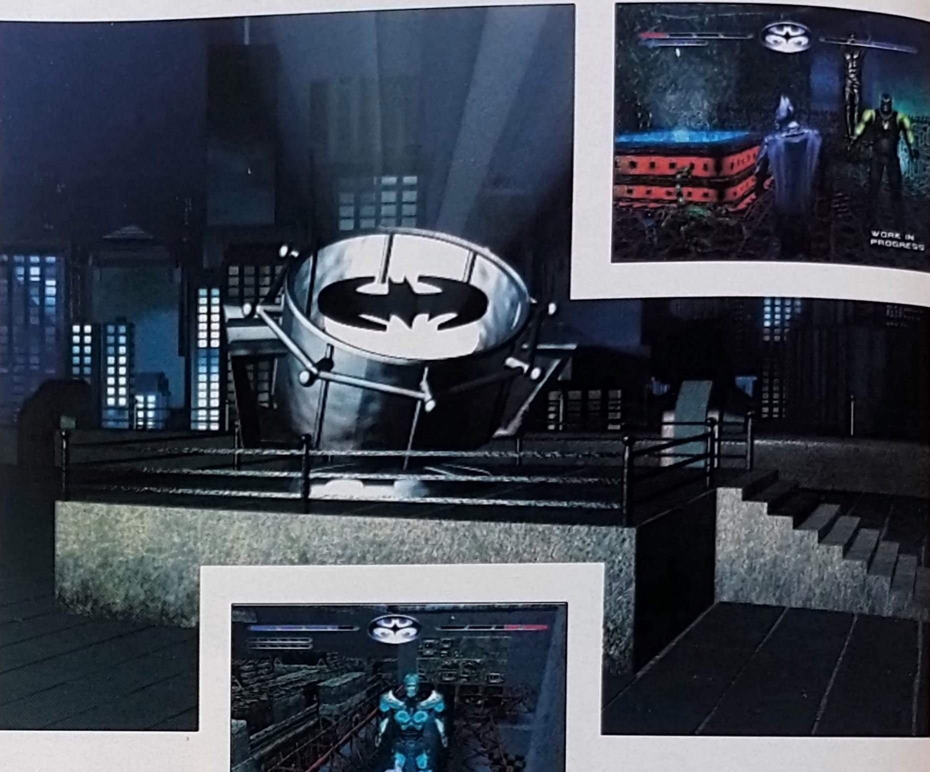

La herramienta básica que Probe –e Iguana, en su versión de N64– utiliza para el desarrollo de «Forsaken» es un "tool" de creación propia que, a modo de editor, permite generar, modificar y adaptar escenarios y objetos 3D al conjunto del programa. En combinación con herramientas de diseño como "3D Studio", forma un potente conjunto en tareas de render, que aplicadas al engine gráfico resulta en la base técnica de un programa que, de otro modo no sería posible en la práctica.

Si los niveles del juego son toda una demostración del talento de los diseñadores de Probe, el engine gráfico, con una profusa utilización de texturas de belleza inimaginable, efectos de luz impresionantes, explosiones, colorido fascinante, etc., moviéndose a una velocidad de vértigo, sin apenas ralentización, incluso en las escenas más sobrecargadas en cuestión de render, resulta más que sorprendente. Bien es cierto, que el uso de una tarjeta 3D mostrará la mejor cara en este apartado –con resoluciones que abarcan desde los 512x384 puntos, hasta los 1.024x768, en principio–, aunque incluso en unas versiones primitivas basadas únicamente en software los resultados son bastante notables.

Uno de los puntos más complejos en el desarrollo, según los programadores de Probe, fue todo lo relacionado con las colisiones. Algo fácil de imaginar, si admitimos a «Forsaken» como un juego desarrollado en un entorno 3D real, con total libertad de movimientos. Además, una complicación extra viene dada por la velocidad a la que se desarrolla la acción. Calcular y generar en tiempo real las posiciones de hasta dieciséis modelos, a los que sumar los disparos, explosiones, escenarios, puertas, fluidos en movimiento, etc., no es una tarea al alcance de cualquiera. Y, teóricamente, al menos, el número de modelos 3D en pantalla de forma simultánea no está limitado. Esto es, se puede dar la situación de encontrar a los 16 personajes al tiempo en una misma habitación. ¿Cómo van a resolver en Probe los problemas derivados de esta posibilidad? Eso es algo que, por el momento, resulta toda una incógnita. Lo que Probe está preparando es un delirio tecnológico, combinado con una sensación vertiginosa de movimientos; una jugabilidad extremadamente elevada con una ambientación sencillamente fabulosa. Un programa que, en cualquiera de sus opciones de juego, para un único usuario o multijugador, se perfila como fascinante a todas luces. Atractivo, rápido, adictivo, brillante... En suma, «Forsaken».

BATMAN & ROBIN

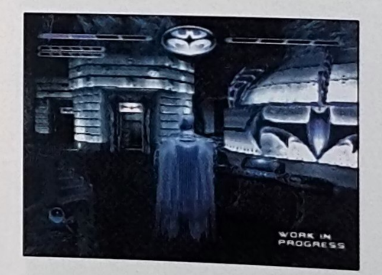
No se puede hablar de la última licencia cinematográfica de Acclaim como de la típica adaptación sufrida por una película de éxito, en el caso que nos ocupa, a formato Sony PlayStation. De hecho, «Batman & Robin», pese a las anteriores visitas del hombre murciélago –también de la mano de Acclaim– a nuestras consola y ordenadores, nos obliga a mirar a tan curioso personaje desde una perspectiva muy diferente. Una perspectiva, claro está, en tres dimensiones.

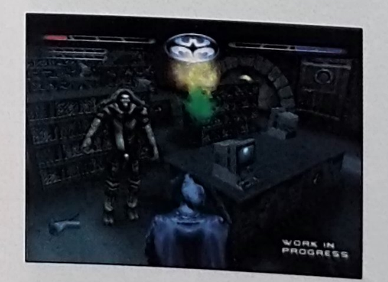


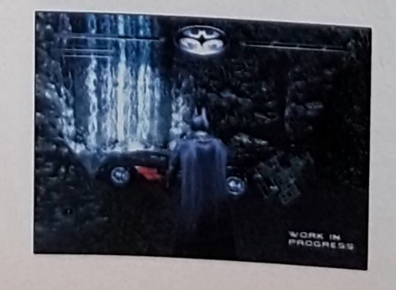
En preparación: **PLAYSTATION**

Los superhéroes están de moda; y las licencias cinematográficas, como afirma Rod Cousens, siempre pueden tener su sitio en el mercado, si se sabe afrontar un proyecto concreto desde la óptica adecuada. Y, por fin, parece que Acclaim ha dado con el camino más afortunado para hacer del personaje creado por Bob Kane algo más que un tipo embozado, con capa y orejas. «Batman & Robin» es, sin duda, la intervención más afortunada que, hasta la fecha, se pueda encontrar de tan oscuro personaje. El planteamiento del juego como una mezcla de arcade y aventura en un entorno 3D, y amén de las distintas posibilidades que encierra el siempre curioso universo "batmaniano" –gadgets, vehículos, armas sofisticadas, etc.–, ofrece muchas más posibilidades que los típicos títulos anteriores de Acclaim. La interacción aumenta, así como las diferentes acciones a llevar a cabo. Pero, aún así, todavía no hemos tocado uno de los apartados más interesantes de «Batman & Robin» en cuanto a potencial de jugabilidad y diversión: la inclusión de personajes adicionales a disposición del usuario. Hablamos de Robin y de Batgirl.

Cada personaje, como no podía ser de otro modo, ofrece sus propias características y posibilidades. Cada uno de ellos maneja diferentes vehículos, armas, estilos de lucha, etc., que deberán poner a disposición de los numerosos enfrentamientos con enemigos de todo tipo, así como toda la sagacidad de que sean (seamos) capaces, para superar pequeños enigmas y obstáculos, que plagan todo el desarrollo del juego.







Quizá como influencia de la película, cabe destacar el uso que de las cámars hace «B&R», según discurra la acción, pudiendo contemplar al protagonista desde casi cualquier ángulo posible, aunque durante la mayor parte del tiempo una perspectiva en tercera persona domine el juego. Y éste, posiblemente, sea el aspecto que más debe depurar aún Probe, puesto que en ciertos momentos, y según la distancia relativa del protagonista al observador, el modelo 3D de Batman puede llegar a ocultar una excesiva parte del escenario, dificultando el juego ligeramente. En cualquier caso, esto nos lleva a otro dato, que es el descomunal tamaño de los modelos 3D, lo que resulta más meritorio si se comenta la velocidad y suavidad de movimientos y animaciones. Parece que «Batman & Robin» se convertirá en un vehículo digno para el lucimiento de las habilidades del hombre murciélago. Ya sabéis, muy pronto, un nuevo estreno en nuestras PlayStations.

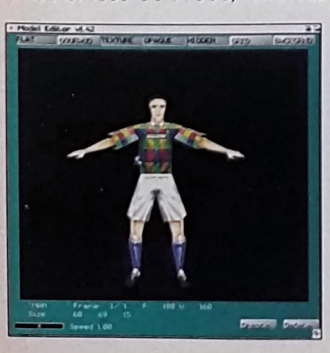
ACCLAIM SOCCER

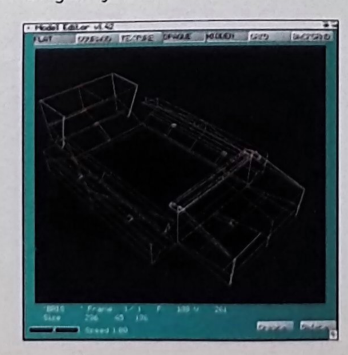
La apuesta puede parecer arriesgada, cuando todo el mundo –quien más, quien menos– ha intentado poner su particular granito de arena al género deportivo con el lanzamiento de diversos simuladores de fútbol, en múltiples formatos. Y mucho más si ese formato es Nintendo 64, donde existen títulos que han llegado a lo más alto. Sin embargo, Probe no parece tener miedo a una dura competición, a la que presentará en breve su «Acclaim Soccer», como aspirante al título.



En preparación: **NINTENDO 64**

En un género y un formato, donde el «ISS 64» de Konami parefce haber dicho la última palabra, intentar llegar algo más lejos es parece complicado. Algo que Darren Anderson, el productor de «Soccer» no pasa por alto.
El título de Konami ofrece los, posiblemente, mejores modelos 3D vistos en un juego de fútbol, animados de manera pasmosa y dotados de un realismo y calidad en sus movimientos dignos de elogio. Pero no por ello es el título perfecto para Anderson. .
Así, si el juego de Konami obligó a los chicos de Probe, una vez «Soccer» se encontraba relativamente avanzado, a volver a las bases del diseño de jugadores, y a retocar y mejorar animaciones –en las que ha tenido una gran importancia el uso de tecnologías como el motion capture–, el resto de opciones y detalles no parece ser la gran preocupación de Probe puesto que, y aquí tenemos que darles la razón, una vez vista una primera versión del programa, «Soccer» es, quizás, el juego que más posibilidades de configuración y modos de competición pueda poseer.
Ciertos detalles del desarrollo de los partidos, además, delatan el origen y el sentido del humor típicamente ingleses, en lo que a juegos de fútbol se refiere, que los británicos gustan de incluir en estos programas. Frases en las que el árbitro se convierte en el blanco de alguna puya son habituales en «Soccer». Algo que no pasaría de ser una mera anécdota de no ser porque, teóricamente, la versión final se podrá disfrutar en un perfecto castellano, incluyendo las voces digitalizadas.
El enfrentarse a un peso pesado como «ISS 64» puede parecer arriesgado, pero «Soccer» se perfila como un programa capaz de plantear dura batalla. El espectáculo de las cámaras en movimiento, así como ciertas secuencias automáticas –el salto al campo de los equipos, los travelling sobre los estadios...– otorgan un aspecto ciertamente cinematográfico y atractivo al conjunto. Las repeticiones de jugadas, las posibilidades de edición de la base de datos con equipos de categorías múltiples... «Soccer» está preparado para llegar a lo más alto.

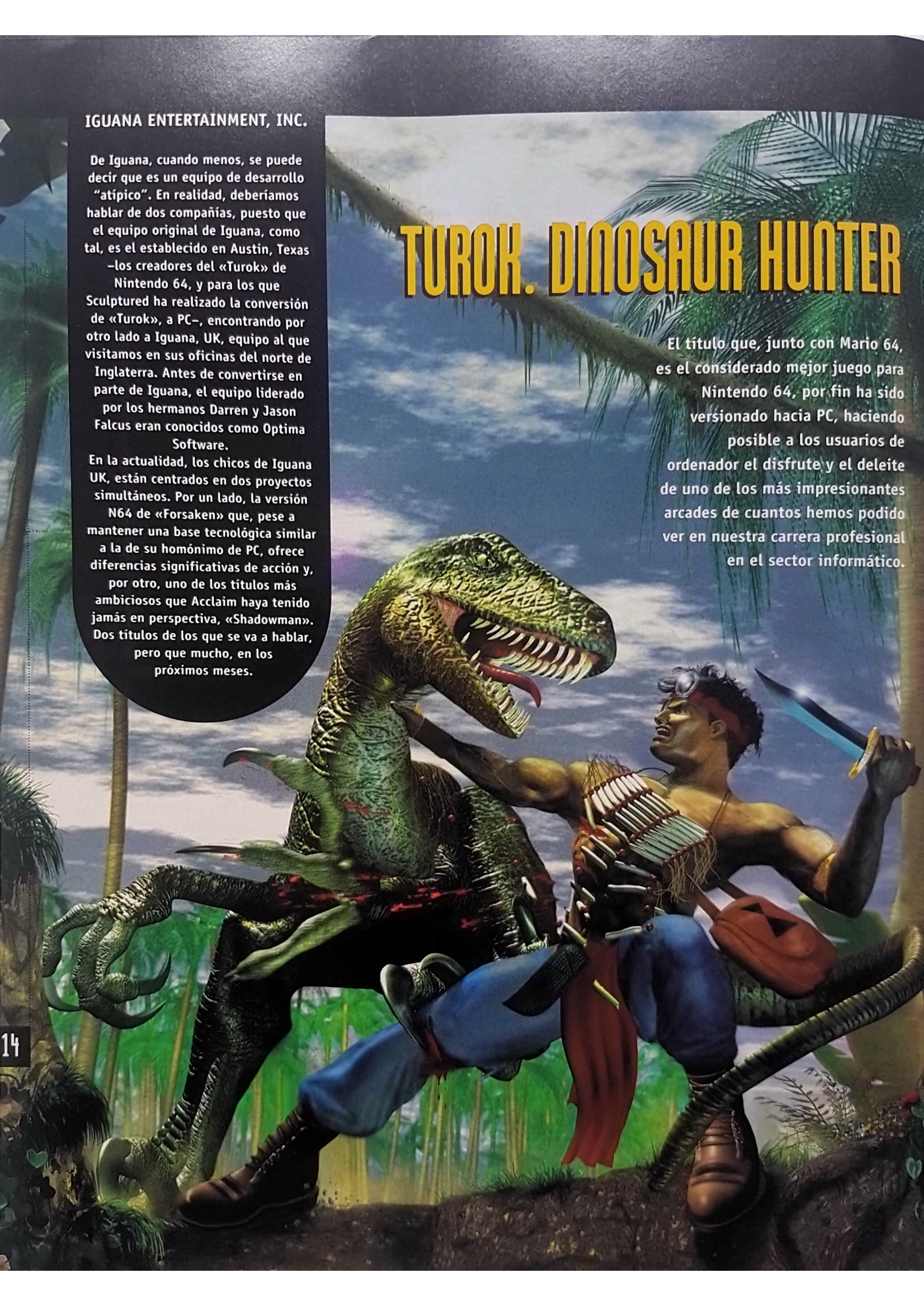












IGUANA ENTERTAINMENT, INC.

De Iguana, cuando menos, se puede decir que es un equipo de desarrollo "atípico". En realidad, deberíamos hablar de dos compañías, puesto que el equipo original de Iguana, como tal, es el establecido en Austin, Texas –los creadores del «Turok» de Nintendo 64, y para los que Sculptured ha realizado la conversión de «Turok», a PC–, encontrando por otro lado a Iguana, UK, equipo al que visitamos en sus oficinas del norte de Inglaterra. Antes de convertirse en parte de Iguana, el equipo liderado por los hermanos Darren y Jason Falcus eran conocidos como Optima Software.

En la actualidad, los chicos de Iguana UK, están centrados en dos proyectos simultáneos. Por un lado, la versión N64 de «Forsaken» que, pese a mantener una base tecnológica similar a la de su homónimo de PC, ofrece diferencias significativas de acción y, por otro, uno de los títulos más ambiciosos que Acclaim haya tenido jamás en perspectiva, «Shadowman». Dos títulos de los que se va a hablar, pero que mucho, en los próximos meses.

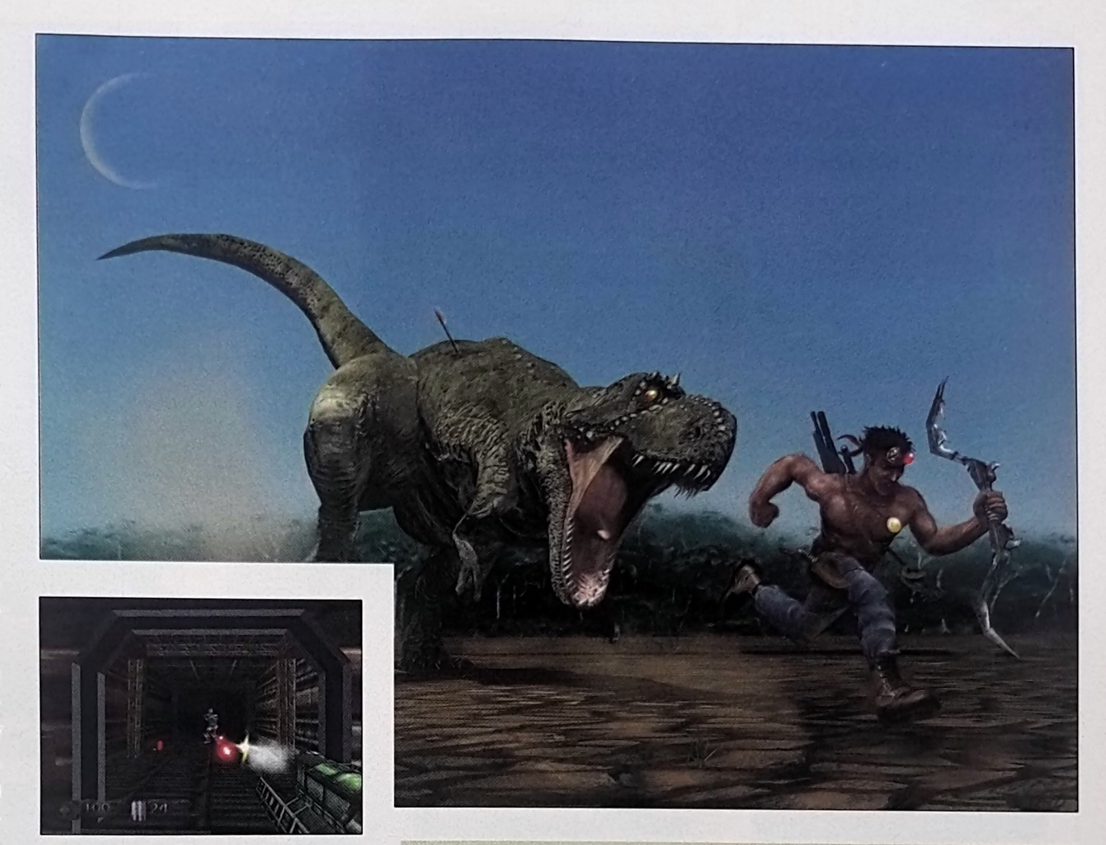
TUROK. DINOSAUR HUNTER

El título que, junto con Mario 64, es el considerado mejor juego para Nintendo 64, por fin ha sido versionado hacia PC, haciendo posible a los usuarios de ordenador el disfrute y el deleite de uno de los más impresionantes arcades de cuantos hemos podido ver en nuestra carrera profesional en el sector informático.

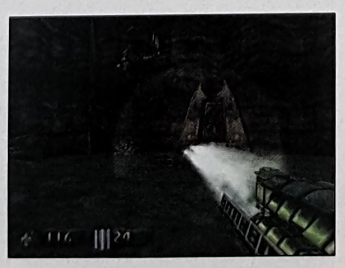
Disponible: **PC CD (WIN 95), NINTENDO 64**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**

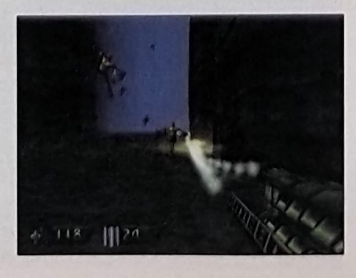
Basado soslayadamente en un cómic de gran éxito en el extranjero, llega este nuevo clon del mítico «Doom», directamente desde la consola Nintendo 64, de la cual es considerado uno de los mejores juegos del momento.
En «Turok. Dinosaur Hunter» encarnamos al mayor representante de la familia Fireseed, un clan que desde tiempos remotos se ha encargado de proteger la Tierra Perdida, un lugar lleno de misterio que precisa de constante ayuda para mantener el orden.
Turok no es un nombre, sino un título otorgado únicamente a quienes se lo merecen y que significa Hijo de la Piedra.
En esta ocasión, la amenaza tiene un nombre, el Campaigner, un poderoso ser alienígena que busca reunir las ocho piezas del Cronocetro, un poderoso artefacto, capaz de alterar las propiedades del espacio y el tiempo, con las catastróficas consecuencias que eso conlleva. Para vencer al Campaigner, Turok deberá encontrar, antes que él, los fragmentos en que está dividido el arma y usarla contra él, ya que es el único utensilio capaz de dañarle.

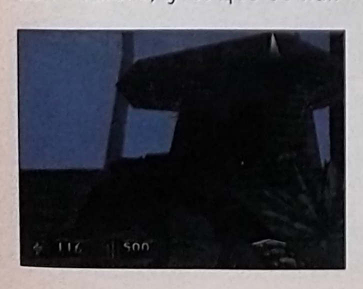
ATENTO COMO UN BÚHO
Tal es la actitud que deberemos tener en todo momento con «Turok», y es que se han





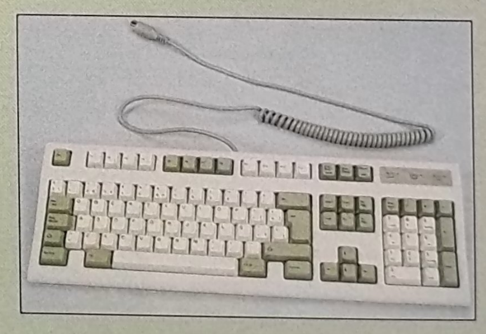






PC vs NINTENDO 64

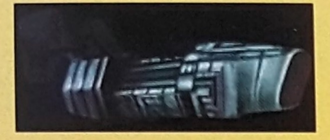
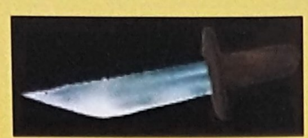
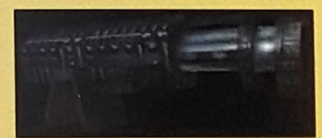
¿Teclado o Pad? ¿ordenador o consola? ¡Qué gran disyuntiva se nos presenta! Por un lado, el teclado, gracias a la presión directa de las teclas, proporciona una mayor precisión a la hora de moverse por los escenarios, mientras que el Pad, gracias a su forma ergonómica, permite llevar a cabo todas las acciones de Turok, sin hacerse un lío de teclas.



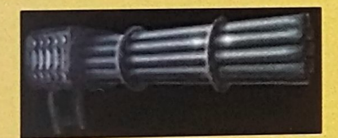
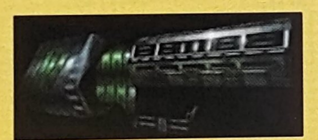
La verdad es que la decisión no es sencilla de tomar, pues depende en gran parte de la experiencia del jugador; sin embargo, de lo que sí estamos seguros es de que ambas versiones son increíbles y no desmerecen en calidad ninguna de las dos.

ARMAS





Catorce son las armas que tendremos a nuestra disposición en «Turok. Dinosaur Hunter» –siempre que consigamos encontrarlas, claro está–.
Éstas incluyen un machete, idóneo para lucha submarina; un arco, con el que podremos disparar flechas normales y explosivas; una pistola; un rifle de asalto; una escopeta recortada y una automática; un lanza-granadas, con el que matar a los enemigos haciendo carambolas; un rifle de pulsos, que da paso a la tecnología láser; una ametralladora Gatling, con una increíble cadencia de disparo; un lanza-cohetes, típico en esta clase de juegos; un acelerador de partículas, que congela y destroza a los enemigos; diversas armas alienígenas de las que no se tiene ninguna información, y el poderoso Cronocetro, capaz de romper la delicada tela del espacio y el tiempo.

respetado hasta los más mínimos detalles que, si no nos fijamos atentamente, pueden pasar desapercibidos ante nuestros ojos. Aspectos como la deformación que sufren los objetos al sumergirnos en alguna superficie acuosa, o la posibilidad de dar brazadas mientras nadamos o buceamos mediante la repetida presión de la tecla de avanzar haciendo que vayamos más rápidos, e incluso el hecho de que nos inclinemos al girar mientras andamos o corremos o elevemos la mirada al subir una ladera o escalera, son algunos de los ejemplos que los programadores de «Turok» han tenido completamente en cuenta, dándole al juego un toque



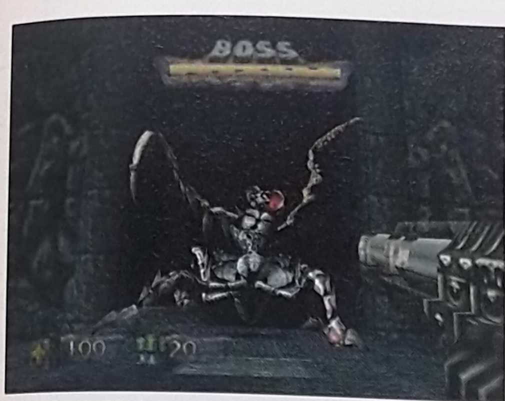
Para disfrutar de «Turok» será completamente necesario la utilización de una tarjeta aceleradora 3D

de realismo que otros títulos del género no tienen.
Atentos como un búho tendremos que estar, además, porque a pesar de que los escenarios tienen un camino claro a seguir, es muy común que haya bifurcaciones en forma de paredes de enredadera o huecos, que llevan a una llave que activa los portales dimensionales,

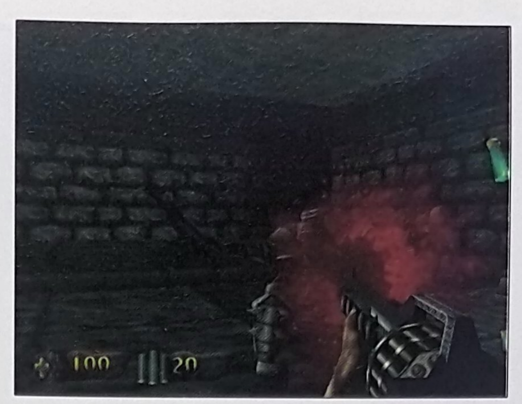
UNA CALLE EN SU NOMBRE



Tal es el impacto que ha suscitado la creación y lanzamiento de «Turok. Dinosaur Hunter», que Thomas R. Suozzi, alcalde de Glen Cove, ha cambiado el nombre de la calle Pulaski por Turok Boulevard, celebrando así dicho acontecimiento. Y no sólo eso, sino que además el día 4 de Marzo, fecha en la que se puso a la venta el juego, ha sido declarado como día de Turok.

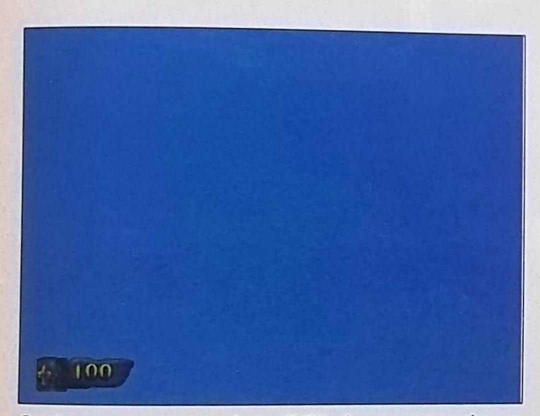


En cada nivel habrá que enfrentarse a un poderoso personaje que, normalmente, nos abrirá el camino hacia una nueva llave del Cronocetro. La mayoría son inmunes a ciertas armas así que habrá que utilizar el método de ensayo-error.

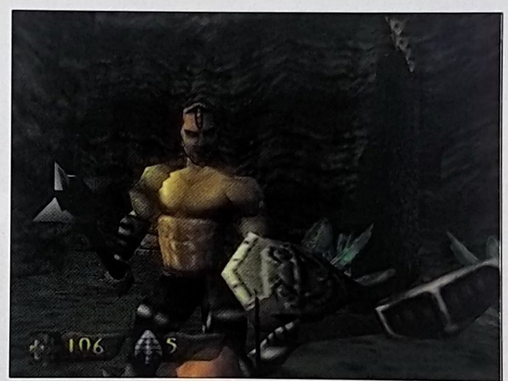


A pesar de que el realismo aumenta considerablemente con la sangre, para aquellos que puedan verse afectados por el riego constante de hemoglobina, hay una opción que la cambia a un color verde más inocente.

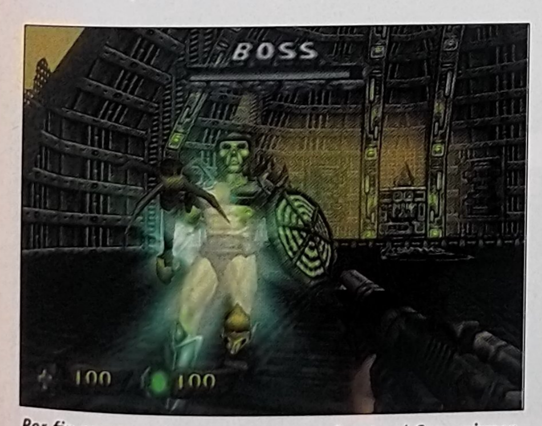
Nunca la competencia ha sido tan reñida entre un juego de consola y su homónimo para PC. ¿Quién vencerá en tal pugna?



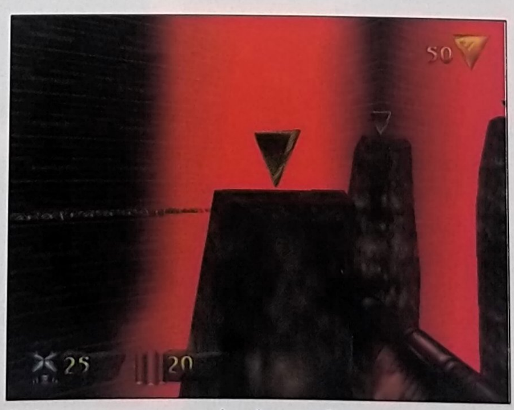
En el agua nos veremos imposibilitados para manejar un arma de fuego, así que sólamente podremos defendernos con nuestro querido machete.



Las texturas con las que han sido recubiertos los polígonos gozan de gran calidad y detalle, añadiendo un gran realismo a los personajes que pueblan el mundo de «Turok».



Por fin nos encontramos cara a cara frente al Campaigner. Si disponemos del Cronocetro, podremos vencerle, si no ¡que Dios se apiade de nuestras almas!



Cada vez que reunamos cien de estos items, conseguiremos una vida extra. Los amarillos añaden uno a la cuenta y los morados diez.

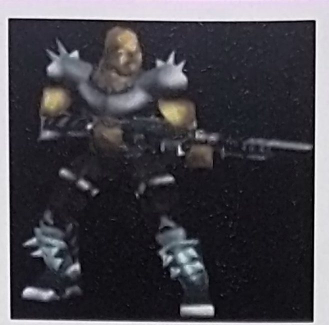
a una pieza del Cronocetro o a una zona secreta, que puede incluir grandes cantidades de munición, energía e incluso, una de las catorce armas que existen en el juego.

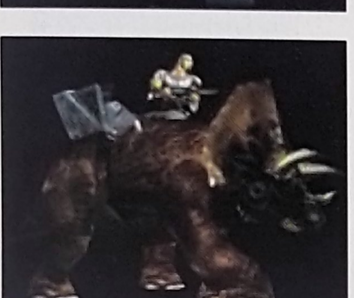
LIBRE COMO UNA GACELA

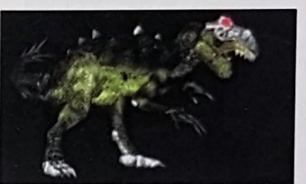
La libertad de acción es otra cuestión que hay que tener muy en cuenta, ya que a pesar de que la aventura está dividida en escenarios independientes, podemos desplazarnos por ellos a nuestro antojo, gracias a los portales dimensionales que los interconectan.

Esto, que aunque al principio sea una mera cuestión de capricho, con el tiempo, y a medida que vayamos avanzando en la aventura, será una necesidad, ya que las piezas del Cronocetro, nuestro objetivo principal, se encuentran diseminadas y francamente bien ocultas por todos los niveles, lo que nos obligará a explorar hasta el más recóndito de los rincones.

La escasez de munición será uno de nuestros mayores problemas, provocada en mayor parte por lo anteriormente comentado de tener que visitar numerosas veces los escenarios, pues los enemigos no paran de salir, vaciando nuestra escasa reserva de disparos, hasta dejarnos únicamente con el arma que es infinita, nuestro infalible, y sin embargo insuficiente, machete. Para evitar este mal, aunque de una forma un tanto aleatoria, podremos acceder a unos portales dimensionales que, esporádicamente, aparecen en una zona incierta del mapeado, y a través de los cuales podremos llegar a zonas extradimensionales en las que, si somos diestros y ágiles, podremos conseguir cantidades ingentes de vida o munición. Estos portales son creados por los continuos vaivenes de las piezas del Cronocetro, y pueden ser ►



ENEMIGOS

Los enemigos son espectaculares como nunca. Su creación a base de polígonos texturizados y el realismo de sus movimientos, son dignos de ver. La inteligencia artificial que se les ha impreso es también muy superior a la de sus homónimos de otros juegos del mismo estilo, ya que no se limitarán a quedarse de pie disparando, sino que correrán, se esconderán y tratarán de buscar la mejor posición para mermar nuestras energías. Por si eso fuera poco, todos los adversarios tienen varios ataques a su disposición, de corto, medio y largo alcance, que van desde puñetazos, mordiscos o culatazos, hasta ráfagas de balas o láser, granadas, piedras, etc.

localizados por su característico sonido ondulatorio, idéntico al de los portales permanentes.

FUERTE COMO UN ELEFANTE

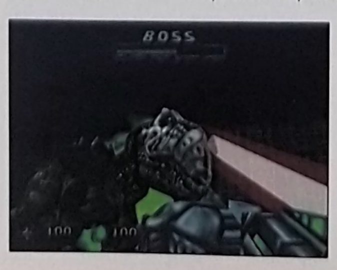
Sí; con esa fuerza viene pisando «Turok: Dinosaur Hunter», un arcade en primera persona que, siguiendo los pasos de títulos como «Doom», «Duke Nukem 3D» o «Quake», mejora lo que parecía inmejorable.

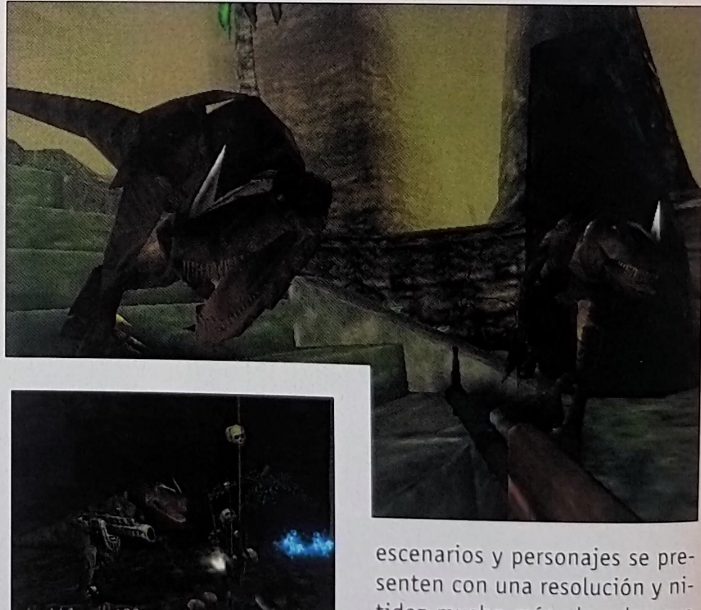
Todos los aspectos técnicos del título merecen como nadie el calificativo de soberbios.

Los gráficos, porque gracias a la tecnología 3D de las tarjetas aceleradoras, requisito obligatorio –por cierto– para poder disfrutar del juego, se han conseguido efectos visuales como transparencias, deformaciones, humo y se han evitado las molestas pixelaciones cada vez que nos acercamos a algún elemento de escenario. Tal vez se le puede echar en cara la excesiva niebla que puebla todos los niveles, y que se ha puesto ahí para disimular la generación de los polígonos.

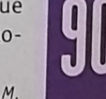
La música, a pesar de ser prácticamente inexistente, no se echa de menos, pues los efectos de sonido que simulan a la perfección los de los parajes que cruzamos, ya sea una jungla con sus pájaros, tambores o rugidos de fieras o una cueva con las corrientes de aire, las gotas de agua y demás, ambientan más que correctamente la acción del juego.

En definitiva, Iguana Entertainment ha logrado realizar una conversión para PC, a partir de una consola, que supera con creces al original. A pesar de que ambos formatos gozan de unos gráficos excepcionales, la mayor capacidad de proceso gráfico de las tarjetas aceleradoras 3D, ha hecho posible que escenarios y personajes se presenten con una resolución y nitidez mucho más elevadas que en Nintendo 64.





Realmente imprescindible para todos aquellos poseedores del novedoso hardware gráfico, ya que es con este juego con el que, de verdad, se demuestra de lo que es capaz la tecnología aceleradora.



C.F.M.

FORSAKEN 64

La base es la misma. El resultado no. Lo que Iguana se trae entre manos es algo más que una simple versión de un juego espectacular. «Forsaken 64» coincide con su "primo" de PC en unos cimientos tecnológicos similares, pero su aspecto y desarrollo difiere lo bastante del proyecto de Probe, como para considerarlo un título verdaderamente distinto.



En preparación: **NINTENDO 64, 64 DD**

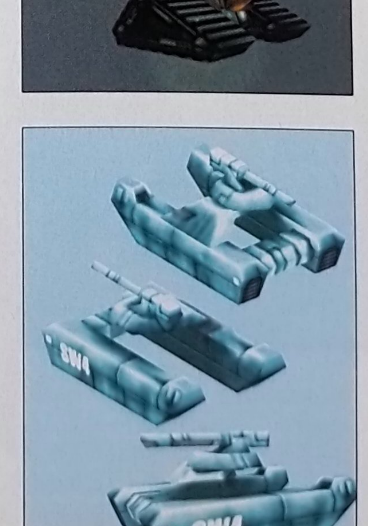
Parece evidente, conocido lo que Probe está llevando a cabo con su «Forsaken», que el juego de Iguana debería tener un punto clave de distinción: el modo multiusuario.

Sin embargo, poco tiene que ver la apariencia de esta suposición con la realidad de «Forsaken 64». Muy al contrario, éste disfrutará de una opción multijugador realmente notable, muy similar a la de otros títulos de Nintendo 64 –estilo «Super Mario Kart 64»–, con un máximo de cuatro jugadores simultáneos, y la pantalla dividida en cuatro secciones. Además, y como aliciente, cabe destacar la espectacularidad de este modo, en el que el hardware apenas sí notará la sobrecarga de proceso, con unas animaciones fluidas y sorprendentemente veloces.

¿Entonces? ¿Dónde se encuentra el punto de separación entre la acción de «Forsaken» y la de «Forsaken 64»? Ambos cuentan con modos multijugador, y ambos son susceptibles de ofrecer también partidas para usuarios únicos, tan satisfactorias o más que las de múltiples jugadores.

La clave está en que, pese a todo, «Forsaken 64» es deudor del espíritu de las consolas, en que el usuario individual es al auténtico rey del mambo. Así, «Forsaken 64» no es sólo un espectacular arcade 3D, sino un espectacular arcade 3D que sigue la pauta más clásica del género: multitud de enemigos en cada fase, que conforman una estructura de cuasi aventura, y jefes de fin de nivel de esos que hacen época. Aquí está la diferencia básica, puesto que el modo de un solo jugador en el «Forsaken» para compatibles no ofrece esta estructura. Pero, además, los mismos niveles de ambos juegos son muy distintos.

Probe e Iguana están trabajando en la misma idea, pero cada cual la está desarrollando de manera independiente. Así, los niveles de uno y otro título poco tienen que ver en su diseño y recorridos.

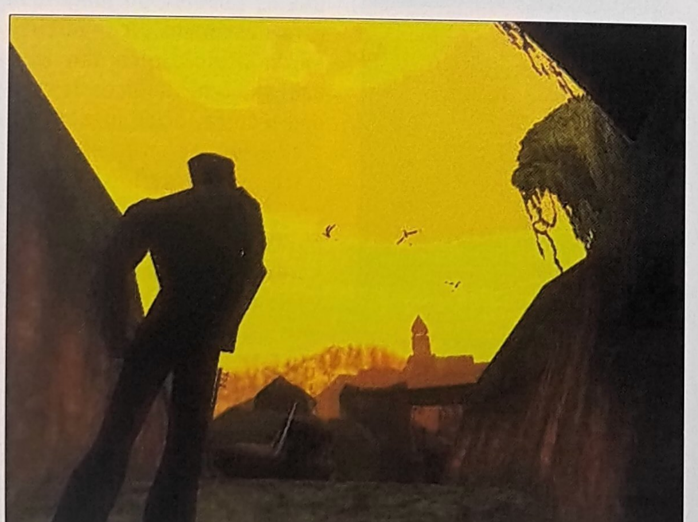


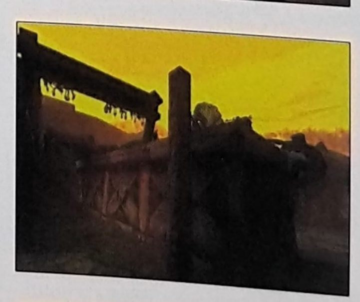
Decir, también, que «Forsaken 64» es también un juego que está destinado a convertirse en un título a recordar. Pero aquí ya no hablaremos de calidad técnica, ni de jugabilidad o adicción. La razón es que se trata de uno de los primeros programas para el soporte 64DD. En Iguana se recibió el hardware el mismísimo día que visitamos sus oficinas, y tuvimos la oportunidad de echar un vistazo a los discos y la máquina. Una limpieza de diseño sorprendente, para un periférico que no necesita más que conectarse a la consola para funcionar a las mil maravillas –sin cables, sin enchufes adicionales–, y un soporte que permitirá que «Forsaken 64» en versión disco sea mucho mayor, disfrute de más calidad de sonido y aumente todas sus prestaciones respecto de la versión cartucho.

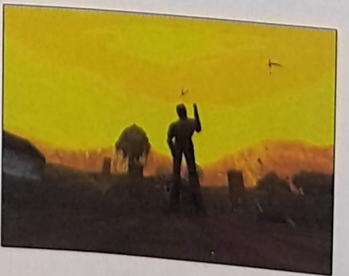
SHADOWMAN

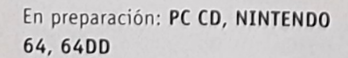
Llevar la aventura 3D hasta cotas antes sólo imaginadas. Esa es la máxima aspiración de Iguana con «Shadowman». Los triunfos jugados para ganar esta apuesta se basan no sólo en una tecnología vanguardista, que llevó a los programadores más de un año de trabajo sólo en el desarrollo del engine gráfico, sino en un guión más propio de la industria del cine que de cualquier otro campo, y una ambientación a la que se podría calificar ya, a más de medio año vista del lanzamiento del título, como la más lograda y estremecedora que jamás se haya podido contemplar en un juego.











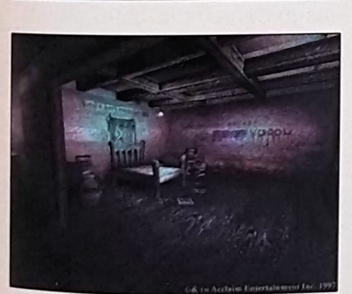
En preparación: **PC CD, NINTENDO 64, 64DD**

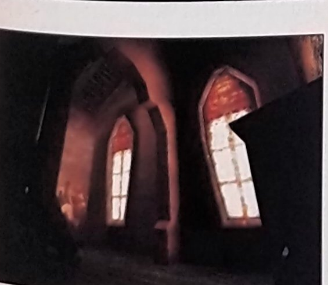
Pese a que en Iguana no muestran ningún tipo especial de reserva a la hora de enseñar al visitante todos los pormenores sobre el desarrollo de «Shadowman», guardan celosamente, entregándolo casi con cuentagotas, el material tangible que se pueda mostrar sobre el juego –imágenes, demos...– en cualquier soporte, ya sea electrónico o papel.

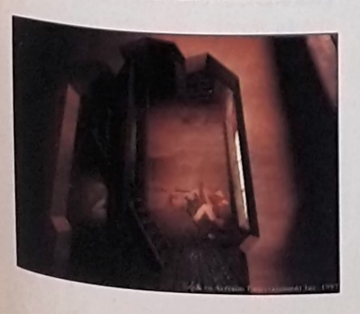
La frase era algo así: "no se pueden hacer fotos, lo sentimos." Semejante celo en salvaguardar lo que «Shadowman» representa tiene su razón de ser, pese a que, precisamente, esa actitud es la que suele sacarnos a los representantes de la prensa de nuestras casillas. El hecho de poder contemplar algo tan espectacular como el nuevo proyecto de Iguana, sin apenas sacar provecho para el lector, suele resultar ligeramente frustrante. Sin embargo, y aunque no todo lo que nos hubiera gustado, mediante la intervención de los representantes de Acclaim en España (gracias, Sigfrido) en Micromanía hemos podido realizar este acercamiento al que va a ser uno de los más explosivos títulos de 1.998.

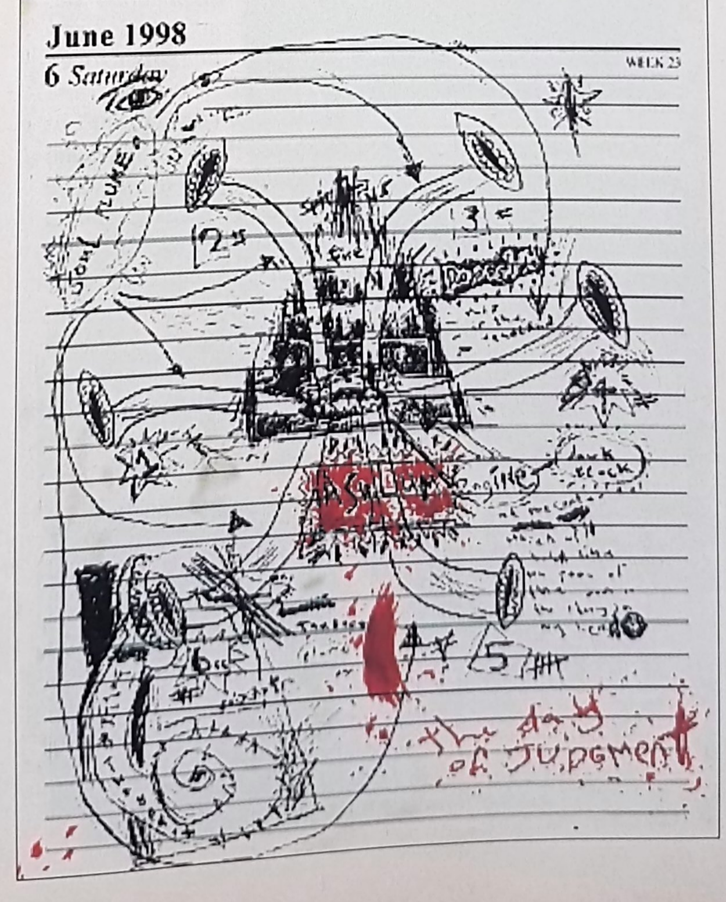






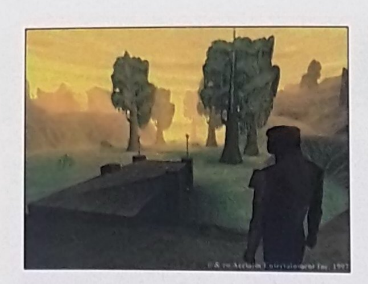


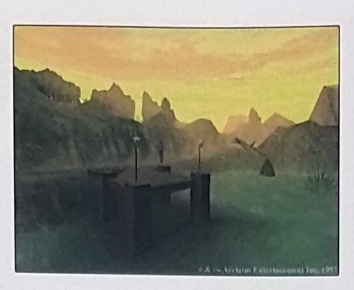


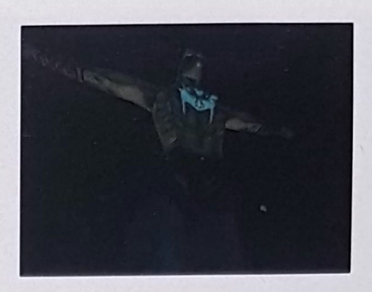


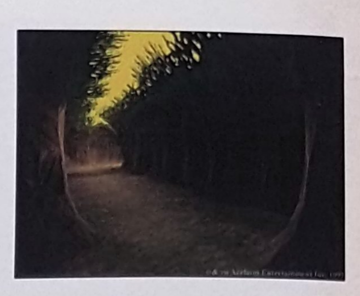
Cuando en el pasado ECTS contactamos con Guy Miller y Simon Phipps, encargados de tareas de producción de «Shadowman», para Iguana, ya nos dejaron claro que, el suyo, era un proyecto mucho más que ambicioso. La primera pregunta que se nos ocurrió tras contemplar las secuencias de «Shadowman» que allí se mostraban, parecía algo impertinente, pero inevitable, en cierto modo: ¿existe algún punto de contacto entre la tecnología de «Shadowman» y la de «Turok»? La respuesta no sólo fue negativa, sino contundente, puesto que la afirmación era que el engine del título que ahora nos ocupa estaba, prácticamente, a años luz de «Turok».

«Shadowman», o mejor dicho, su tecnología, permite mostrar, con gran definición, gráficos 3D generados en planos situados en el horizonte. Dicho de otro modo, el efecto "niebla" en la generación gráfica desaparece casi por completo, aunque lo más importante es que los fondos –supuestamente– planos del infinito –lo que en condiciones normales sería un bitmap que "cerrara" el campo de visión– no es sino parte del mismo entorno 3D, que va acrecentando su detalle a medida que nos acercamos al punto en cuestión. Pese a todo, esto podría no tener excesivo mérito si se cuenta con una potencia ►







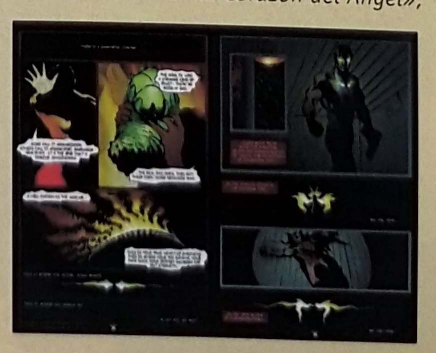


hardware suficiente –aunque realmente elevada–, ya que todo se basa, al menos teóricamente, en demandar trabajo al procesador. Sin embargo, una de las mayores virtudes del engine de «Shadowman» es que es capaz de generar, sin ningún tipo de pérdida gráfica, ralentización o salto, interiores y exteriores de construcciones, pudiendo tener acción simultánea en ambos campos, afectando a todo el conjunto.
Hasta aquí hablamos del detalle gráfico, que viene a ser, sencillamente, excelente en su conjunto. Mucho más si tenemos en cuenta que TODO el entorno es interactivo y susceptible de ser modificado por el usuario, así como que en el se desarrollan de manera continuada, aunque a veces imperceptible, movimientos ajenos al jugador, pero que influyen decisivamente en el aspecto de la ambientación. Así, en un espacio abierto podemos contemplar aves volando, vegetación agitada por el viento, etc. Y si hablamos de ambientación, hablemos del fabuloso trabajo que se está llevando a cabo en decoración y escenografía.
Los múltiples niveles de «Shadowman» poseen un estilo a caballo entre lo macabro y el cine negro de los años 40 y 50. Semejante combinación puede paracer chocante, pero es el propio guión –inspirado en los cómics protagonizados por el personaje principal del juego– el que obliga a ello. Por ejemplo, en nuestra visita contemplamos parte del proceso de diseño de uno de los niveles de «Shadowman», situado en unos túneles abandonados de metro, en la época de los 50. La escenografía era casi perfecta. Oscura, algo sucia, inquietante, claustrofóbica...
Puesto que el personaje es una criatura que se muestra como el alter ego en la dimensión de los muertos, de un hombre que habita en la dimensión terrena, esta combinación no resulta tan extravagante.
El diseño del protagonista, y sus múltiples habilidades, es otro de los aspectos que más se están cuidando en el desarrollo de «Shadowman».
Una característica sumamente original e importante en «Shadowman», es la posibilidad de combinar dos y más acciones simultáneas, al tiempo que se otorga al usuario la libertad de manejar de forma independiente los distintas extremidades del personaje. Por ejemplo, podemos ir corriendo y saltar, mientras disparamos con un revolver que el protagonista sostenga en su mano izquierda, al tiempo que lanzamos un golpe con un bastón que lleve en su mano derecha. O bien, disparar alternativamente con dos pistolas, una en cada mano, si es que no nos decidimos por utilizarlas al unísono.
La complejidad estructural de todo el desarrollo de la acción, obliga a planificar cuidadosamente todo el proceso de codificación del juego, ya que el más mínimo error puede dar al traste con todo el diseño de animaciones en el que, por supuesto, se han combinado keyframes con motion capture, y diversas técnicas como el motion blending, para otorgar el mayor realismo posible a las actitudes del protagonista.
Decir, pues, que «Shadowman» puede superar a «Turok» no es una suposición gratuita ni arriesgada. Mucho tendrán que trabajar, y muy a fondo, en Iguana USA, para que sus correligionarios de UK no dejen a la altura del betún el futuro de «Turok 2». Pero esa, es otra historia.

EL ORIGEN

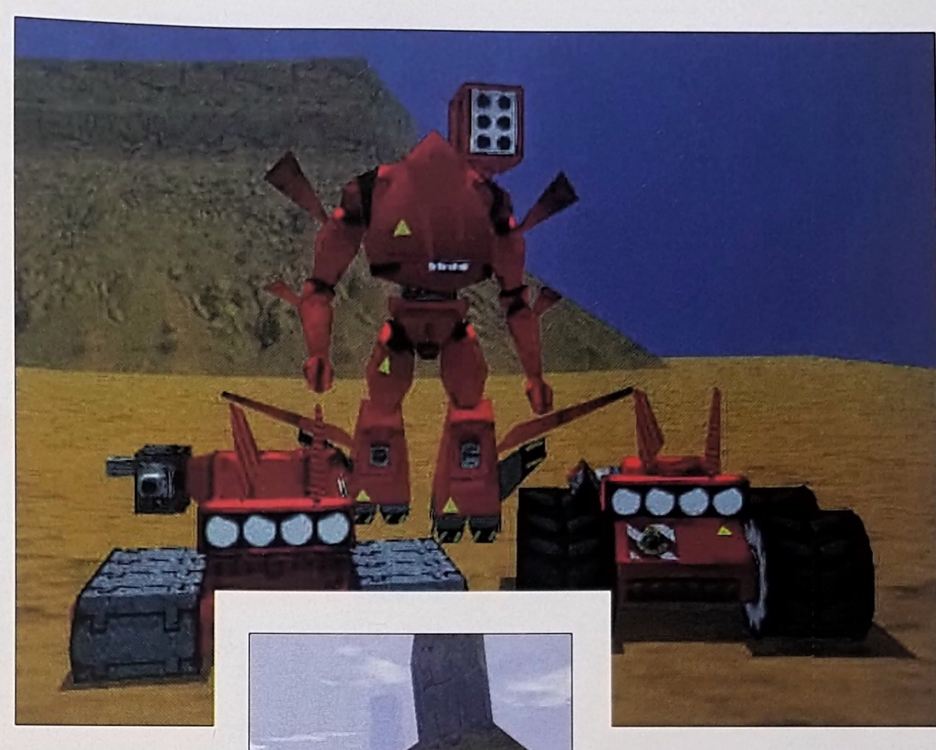


El origen del personaje protagonista de «Shadowman» hay que buscarlo en el papel, en el cómic. En efecto, el guión del juego no es sino una sinopsis de la historia que de vida a la tragedia de Mike LeRoi, el alter ego de Shadowman, un licenciado en Literatura y asesino ocasional, transformado en una criatura de la noche por un sacerdote vudú, y que vive a medio camino entre el plano de los vivos y el Mundo de los Muertos.
Para Miller y Phipps, quizá por haber trabajado en Core previamente a su incorporación a Iguana, todo lo relacionado con el guión, tanto del juego como del cómic, es un aspecto básico en «Shadowman». Ellos comparan el universo de Shadowman a un mundo no tan gore, como impregnado de una elevada dosis de horror psicológico y, quizá, hasta psicótico. Un mundo sacado de películas como «La Escalera de Jacob» o «El Corazón del Ángel», combinado con las alucinaciones de pintores como Brueghel o el Bosco. Un universo en el que la línea que separa la consciencia y la locura, la demencia y la realidad, es tan fina que, a veces, desaparece...



MACHINES

Además de uno de los nuevos proyectos de Acclaim, con Charybdis como desarrollador directo, «Machines» es uno de los títulos más ambiciosos, a priori, que se perfilan para la nueva temporada. Al menos, así lo deja entrever la estructura y guión del programa, entrando de lleno en el nuevo "subgénero" que combina la estrategia en tiempo real, la acción y los entornos 3D.



En preparación: **PC CD**

El guión base de lo que será «Machines» es, quizá, ligeramente enrevesado, aunque existe cierta profundidad latente en toda la historia para justificar la acción. A grandes rasgos, se nos habla del futuro, y de la colonización de planetas en sistemas lejanos con unos robots semi inteligentes como herramienta para tal propósito. Robots que, dotados de un cierto grado de inteligencia y la capacidad de tomar decisiones, acaban convirtiéndose en seres "vivos", colonos de cuatro planetas diferentes, que ignoran que su contacto con los seres humanos que los crearon en la Tierra se ha perdido para siempre, debido a una guerra apocalíptica a la que ningún miembro de la especie humana sobrevivió.

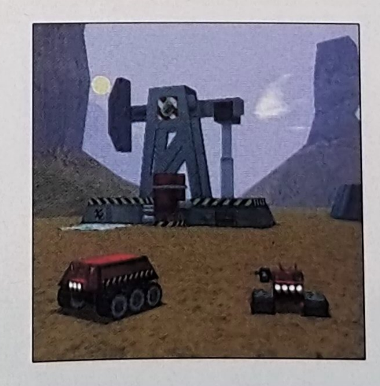
Finalmente, nuestros mecánicos protagonistas, tras el paso del tiempo, acaban "evolucionando", y sufriendo ciertos cambios en sus sistemas. Así, acaban perdiendo la información relativa a su origen, y a la existencia de los restantes ingenios mecánicos enviados por el hombre a cada uno de estos cuatro planetas.

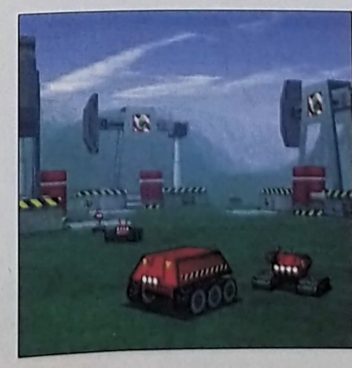
A imagen y semejanza de sus creadores, un impulso incontrolable de extender su radio de acción los lleva a la exploración más allá de sus "hogares", con tal fortuna que acaban coincidiendo las cuatro nuevas razas en un mismo astro. Lamentablemente, otro característico rasgo de la especie humana ha crecido en la personalidad de los mecanoides: el ansia de conquista, aún a riesgo de la confrontación con sus "semejantes".

A partir de aquí, «Machines» nos sumerge en un entorno 3D que combina acción a raudales, características propias de los wargames y una dosis nada desdeñable de estrategia –explotación de recursos, construcción, tácticas, aprendizaje, enfrentamientos armados...–.

El resultado pretende ofrecer las mismas posibilidades que el más







complejo de los programas de estrategia "clásicos", con las posibilidades de juegos como –resulta un tanto evidente la com- paración– «Mechwarrior», por ejemplo.

Para ello, Charybdis, además de una compleja estructura de la acción, ha echado mano de la tecnología más avanzada. Así se explica que el juego incluya como detalles de enorme influencia en su acción, un desarrollo lineal del tiempo –alternancia de día y noche–, meteoros diversos –lluvia, viento, niebla, nieve...– y posibilidades tan curiosas, a resultas del engine desarrollado para el programa, como el poder entrar en las construcciones que pueblen los distintos mapeados, pudiendo esconder a nuestro protagonista en su interior, para preparar emboscadas, por ejemplo.

En definitiva, «Machines» es tan ambicioso como innovador en ciertas áreas. Ahora, sólo queda ver cómo toda esta espectacular teoría se pone en marcha.



Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Redacción y Diseño:
Equipo Micromania

Imprime: Altamira

Depósito Legal: M-15.436-1985

Este suplemento se incluye
conjunta e inseparablemente
con la revista
MICROMANÍA

